



MONKEY PALACE REGULAMENT

A fost odată ca niciodată un palat maiestuos ridicat în junglă. Acesta a zăcut abandonat multă vreme, până când...



Acum depinde de tine să reconstruiești Palatul Maimuțelor.

SCOPUL JOCULUI PALATUL MAIMUȚELOR

În jocul Palatul Maimuțelor, concurezi pentru a construi cele mai bune scări pentru palat. Scopul jocului este de a înscrie cât mai multe puncte Banană 🍌.

Cu cât este mai înaltă scara pe care o construiești și cu cât folosești mai multe arcade, cu atât mai multe cărămizi de construcție și, cel mai important, cu atât mai multe puncte Banană 🍌 vei obține.

Jocul se încheie atunci când se termină cărămizile de construcție.



Câștigătorul este jucătorul care a adunat cele mai multe puncte Banană!



CONȚINUT

CĂRĂMIZI DE CONSTRUCȚIE

80 de arcade



80 de cărămizi



16 de coloane



CĂRĂMIZI DECORATIVE

32 de frunze de bambus și
16 cărămizi aurii



ANIMALE

1 maimuță



1 fluture



1 broască

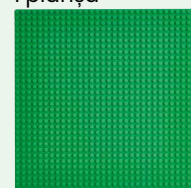


ALTELE

4 cărămizi pentru colțuri



1 planșă



1 x 11023

CĂRȚI

67 cărți Maimuță



14 cărți Bonus



3 cărți Trofeu



ALTE COMPONENTE

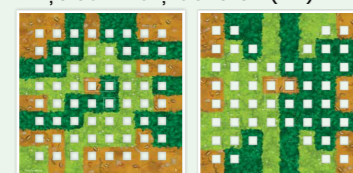
4 table de joc



1 tăviță pentru cărămizi



2 fișe cu 4 Hărți de teren (1-4)



Scanează codul QR pentru a viziona **regulamentul de joc** și pentru a-l accesa și în alte limbi:



dottedgames.com/monkeypalace

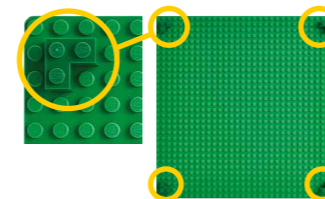


PREGĂTIREA JOCULUI

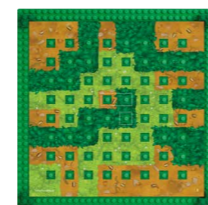
1 Pune **cărămizile de construcție** în compartimentele corespunzătoare din tăvița pentru cărămizi.



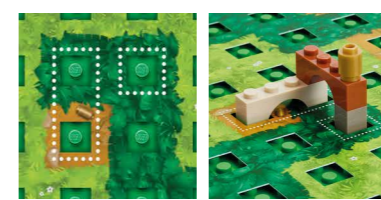
2 Pune cele 4 **cărămizi pentru colțuri** pe planșă așa cum se arată.



3 Alege una din **Hărțile de teren** și plasează-o pe planșă. La prima ta partidă de joc, îți recomandăm să joci cu Harta de teren 1 (vezi numărul din colț).



4 Pune **o cărămidă și două arcade** de orice culoare în zona marcată cu alb de pe Harta de teren. Pune **o Cărămidă decorativă aurie** la capătul scării.



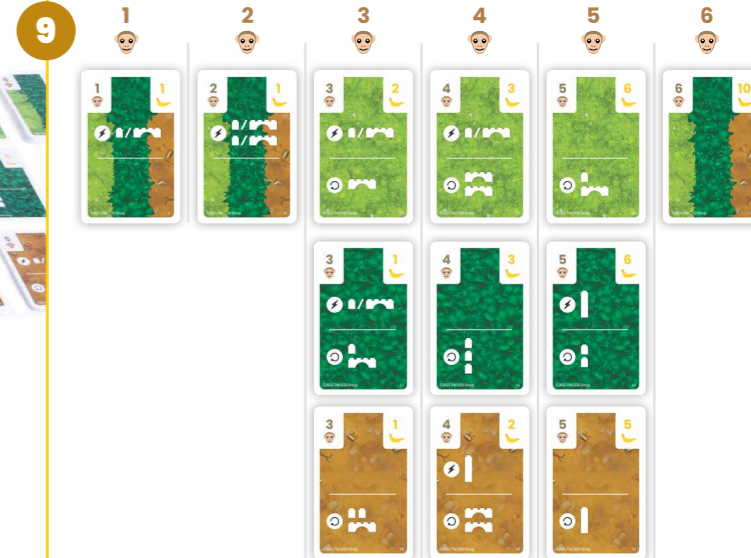
5 Pune **Cărămizile decorative** pe masă sau distrați-vă construind cu ele o junglă grozavă în jurul Hărții de teren, până când este nevoie de Cărămizile decorative pentru joc.

6 Pune **cărțile Bonus galbene** într-un singur teanc.

7 Pune **Maimuța** pe **cartea Trofeu cu Maimuță**.

8 **Fluturile și Broasca** sunt micro-variațiuni ce fac jocul și mai distractiv. Vă sugerăm să jucați câteva partide înainte de a le include în joc. Dacă alegeți să jucați cu unul sau cu ambele animale, puneți Fluturile pe cartea Trofeu cu Fluture și Broasca pe cartea Trofeu cu Broască.

PREGĂTIREA CĂRȚILOR MAIMUȚĂ



9 În colțul din stânga sus al **cărților Maimuță** puteți vedea valoarea acestora (credite Maimuță). Aranjați cărțile Maimuță după valoare și culoare, **așa cum se arată în fotografia de mai sus**.

Puneți cărțile multicolore Maimuță care valorează **1 și 2 credite Maimuță** în două teancuri separate. Puneți cărțile multicolore Maimuță care valorează **3, 4 și 5 credite Maimuță** în nouă teancuri separate pe culori (verde deschis, verde închis și auriu). Puneți cărțile multicolore Maimuță care valorează **6 credite Maimuță** într-un teanc separat.



10 Jucătorul care a mâncat ultima dată o banană ia **tabla de joc 1**, împreună cu cărămizile de construcție indicate pe partea din spate a tablei de joc. Poți alege cărămizi de construcție de culori diferite sau de aceeași culoare.



Față



Spate

Întoarce tabla de joc cu **fața în jos** și pune-o în fața ta.

Mergând în sensul acelor de ceasornic, următorul jucător ia tabla de joc 2 și cărămizile de construcție indicate pe verso, iar jucătorul 3 și jucătorul 4 fac același lucru.

Acum jocul este pregătit!

PREZENTAREA GENERALĂ A UNEI RUNDE

Jocul se joacă în runde, iar în fiecare rundă fiecărui jucător îi vine rândul. Când îți vine rândul, trebuie să urmezi pașii de mai jos. Fiecare pas este explicat în detaliu în paginile următoare.

1 CONSTRUIREA UNEI SCĂRI

Folosește-ți cărămizile de construcție pentru a ridica o scară pentru Palatul Maimuțelor. Observă culoarea punctului din care va porni scara.



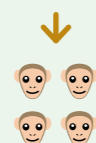
2 DECORAREA SCĂRII

La capătul scării, plasează o cărămidă decorativă corespunzătoare culorii punctului din care pornește scara.



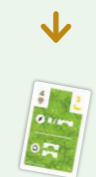
3 CALCULAREA CREDITELOR MAIMUȚĂ

Numără arcadele pe care le-ai amplasat pe scara ta. Primești tot atâtea credite Maimuță câte arcade sunt. Adaugă un credit Maimuță în cazul în care Cărămida decorativă din scara pe care tocmai ai construit-o este de culoarea cea mai închisă din paleta de culori.



4 OBȚINEREA DE CĂRȚI MAIMUȚĂ

Cheltuiește-ți creditele Maimuță pentru a obține cărți Maimuță de aceeași culoare cu Cărămida decorativă. Cărțile Maimuță îți furnizează cărămizi de construcție și puncte Banană.



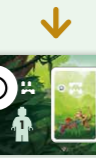
5 UTILIZARE UNICĂ

Joacă Utilizarea unică a cărămizilor de construcție.



6 UTILIZARE RECURENTĂ

Pune cărțile Maimuță cu fața în sus pe tabla de joc. Joacă Utilizarea recurentă a cărămizilor de construcție.



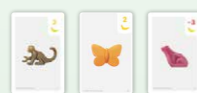
7 OBȚINEREA UNEI CĂRȚI BONUS

DACĂ o parte a scării construite de tine are o înălțime de cel puțin cinci cărămizi, primești o carte Bonus.



8 OBȚINEREA CĂRȚILOR TROFEU

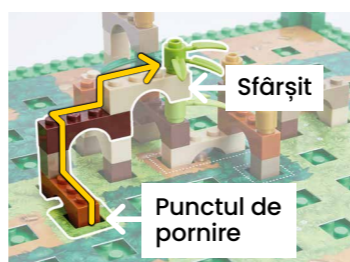
DACĂ ai jucat orice carte Trofeu în tura ta, ia cartea (cărțile) Trofeu.



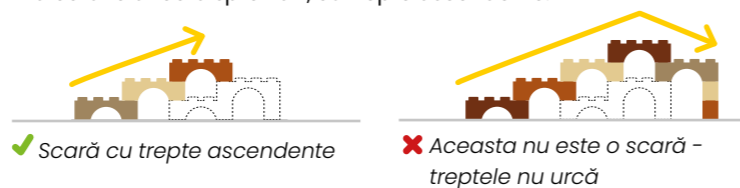
Tura ta s-a încheiat. Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

1 CONSTRUIREA UNEI SCĂRI

O scară este formată din **una sau mai multe arcade** și, în multe cazuri, din cărămizi și coloane de susținere. Arcadele formează treptele scării ascendente. O scară trebuie să aibă o **trajectorie directă** ce pornește de la Harta de teren și se continuă doar în sus, așadar o scară are un punct de pornire și unul de sfârșit.



În scara pe care o construiești, **fiecare arcadă pe care o amplasezi trebuie să fie mai înaltă** decât cea precedentă și să creeze o traiectorie directă spre vârf, cu trepte ascendente.



Cărămizile și coloanele pot fi folosite pentru a susține sau extinde scara.



Poți folosi **orice număr din cărămizile tale de construcție** pentru a ridica o scară. Culoarea cărămizilor de construcție nu contează. Orice cărămidă de construcție pe care nu o folosești în această tură poate fi păstrată pentru turele viitoare.

În prima tură a jucătorului 1, acesta poate, de exemplu, să construiască scara folosindu-și cele două arcade.



Iar în prima tură a jucătorului 2, acesta poate, de exemplu, să construiască scara folosind cele două arcade și o cărămidă.



REGULI DE CONSTRUIRE

A. PUNCTUL DE PORNIRE

O scară trebuie să pornească de la un pilon deschis de pe Harta de teren.



B. CĂRĂMIDA DE PORNIRE

O scară poate începe cu orice cărămidă de construcție.



C. CĂRĂMIDA DE ÎNCHEIERE

O scară trebuie să se termine cu o arcadă.



D. CONSTRUIREA PE ORICE TIP DE CĂRĂMIDĂ

Poți construi pe orice cărămidă care are un pilon deschis, inclusiv pe Cărămizile decorative.

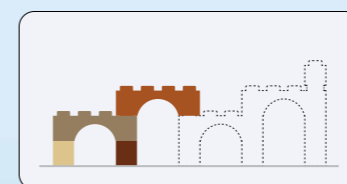


Dar nu poți construi pe cei doi stâlpi centrali ai arcadelor.



E. MONTAREA SCĂRII

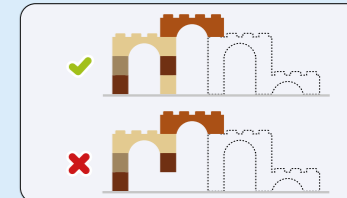
O scară trebuie să se lege de cel puțin una dintre cărămizile aflate deja pe Harta de teren.



Foarte rar, un jucător nu-și poate atașa scara la construcția existentă pe Harta de teren. În astfel de cazuri, jucătorul primește Utilizarea recurentă a cărămizilor de construcție și așteaptă runda următoare.

F. SUSȚINEREA SCĂRII

Fiecare cărămidă de construcție de pe scara ta trebuie să fie complet susținută.



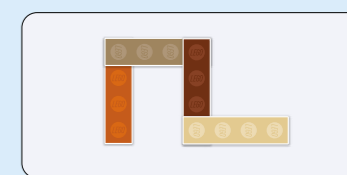
G. NU ESTE PERMISĂ MONTAREA UNEI ARCADE PESTE O ALTĂ ARCADĂ

Nu este permisă așezarea unei arcade direct peste o altă arcadă.



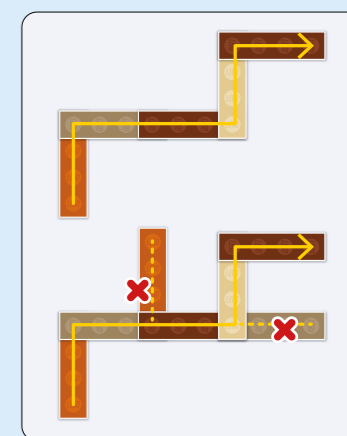
H. INDICAȚII

O scară poate avea un unghi de 90 de grade.



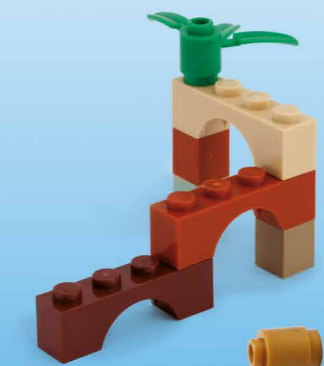
I. FOLOSEȘTE ARCADELE EXCLUSIV CA TREPTE DIRECTE

O scară trebuie să aibă o traiectorie directă de la Harta de teren până la Cărămida decorativă. Fiecare arcadă pe care o amplasezi trebuie să fie o treaptă directă spre capătul scării tale.



De aceea, un jucător nu poate așeza arcade drept cărămizi de susținere care să pornească de la traiectoria directă.

SFAT: Poți întoarce tabla de joc pentru a o vedea din unghiuri diferite și o poți lua de la capăt dacă îți dai seama, în timp ce construiești, că există un loc mai bun pentru construcție în altă parte pe Harta de teren.



2 DECORAREA SCĂRII

După ce ai construit scara, trebuie să adaugi Cărămida decorativă corespunzătoare culorii punctului de pornire a scării tale.

Pune Cărămida decorativă la capătul scării.



3 CALCULAREA CREDITELOR MAIMUȚĂ

Numără arcadele pe care le-ai amplasat pe scara ta. Primești **1 credit Maimuță pentru fiecare arcadă** pe care ai plasat-o pe scara pe care tocmai ai construit-o. În cazul în care Cărămida decorativă din scara pe care tocmai ai construit-o este, în prezent, **de culoarea cea mai închisă**, primești **1 credit Maimuță în plus**.



Jucătorul 1 a ridicat o scară cu 3 arcade (3 credite Maimuță) și a plasat cea mai închisă Cărămida decorativă din cele de culoare verde deschis (1 credit Maimuță). Prin urmare, jucătorul 1 primește un total de 4 credite Maimuță.

4 OBȚINEREA DE CĂRȚI MAIMUȚĂ

Cheltuiește-ți creditele Maimuță pentru a obține cărți Maimuță. Cărțile Maimuță pe care le iei **trebuie să fie asemenea culorii Cărămizii decorative** de la capătul scării pe care tocmai ai construit-o.



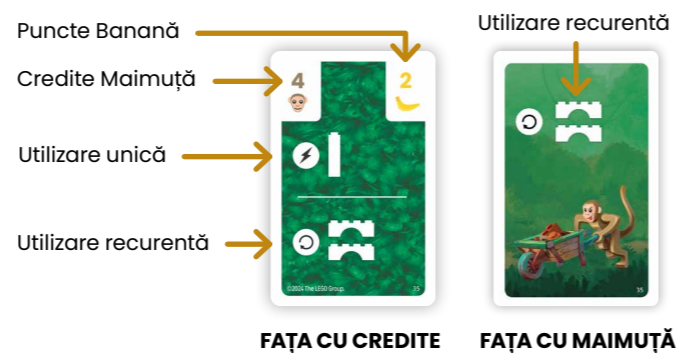
Cu toate acestea, poți lua **cărțile multicolore** indiferent de culoarea Cărămizii decorative de pe scara ta.



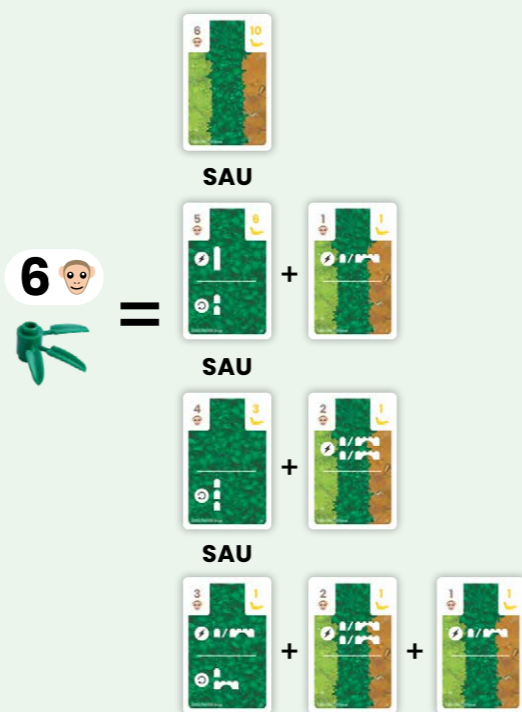
Poți lua **una sau mai multe cărți Maimuță** pentru creditele tale Maimuță, dar poți lua **doar cartea de sus din fiecare teanc în fiecare tură**. Teancurile de cărți se pot epuiza.

Nu trebuie să-ți folosești toate creditele Maimuță, dar **nu poți economisi credite Maimuță** pentru runda următoare.

Cărțile Maimuță au pe o parte **creditele** și pe cealaltă parte **maimuța**:



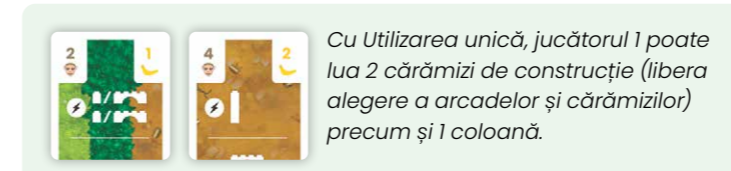
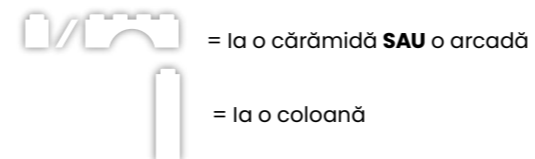
Începând de la un punct de pornire verde-închis, jucătorul 2 a construit o scară cu 6 arcade și a plasat o Cărămida decorativă verde-închis care nu este cea mai închisă la culoare. Acesta a primit 6 credite Maimuță și poate, de exemplu, alege să ia:



La începutul turei tale, fii atent la culoarea punctului de pornire al scării tale. Aceasta stabilește ce cărți Maimuță poți lua.

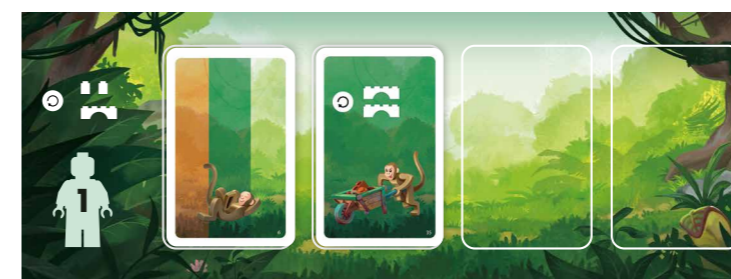
5 UTILIZARE UNICĂ

Joacă Utilizarea unică indicată pe partea cu credite a cărții (cărților) Maimuță luate în această tură.

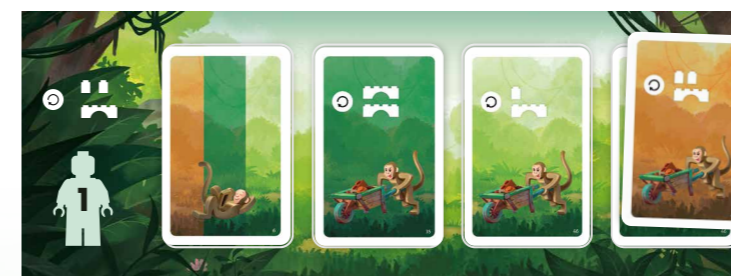


6 UTILIZARE RECURENTĂ

Întoarce cartea (cărțile) Maimuță pe **partea cu maimuță** și pune-o/le pe tabla ta de jucător.

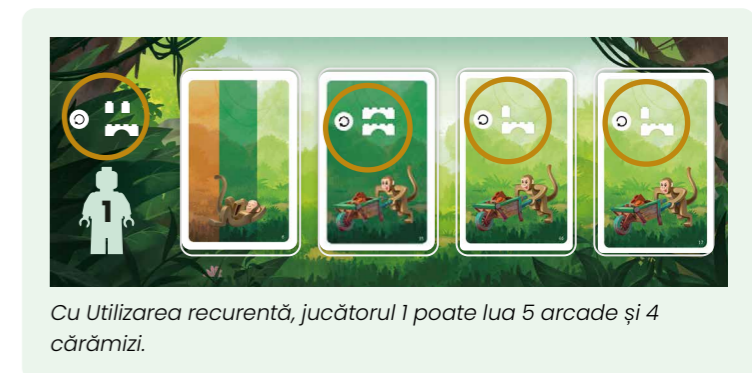


Ai loc pentru patru cărți Maimuță vizibile pe tabla ta de joc. Când ai mai mult de patru cărți Maimuță, trebuie **să așezi noile cărți Maimuță deasupra cărților Maimuță existente** pe tabla ta de joc.



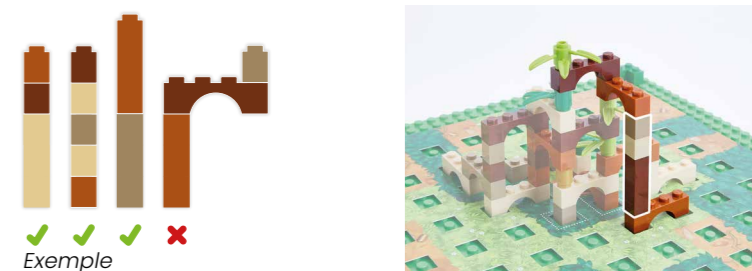
Dacă iei **mai multe cărți Maimuță într-o singură rundă**, iar tabla ta de joc este plină, poți pune aceste noi cărți Maimuță una peste alta pe tabla de joc.

Joacă Utilizarea recurentă, așa cum se arată în stânga pe tabla ta de joc și pe toate cărțile Maimuță din partea de sus a tablei tale de joc.

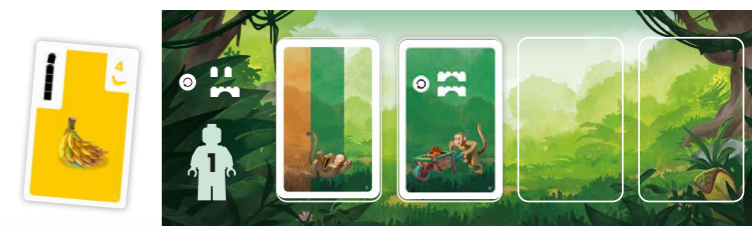


7 OBȚINEREA CĂRȚILOR BONUS

În timpul turei tale, dacă o parte din scara ta **are înălțimea a cel puțin cinci cărămizi**, poți lua o carte Bonus. De reținut că o coloană este constituită din trei cărămizi și că arcadele nu pot fi luate în calcul:



Cartea Bonus îți aduce **4 puncte Banană**. Poți lua doar **1 carte Bonus** într-o tură. Pune cartea Bonus lângă tabla ta de joc, astfel încât toți jucătorii să o poată vedea.



8 OBTINEREA CĂRȚILOR TROFEU

Cărțile Trofeu și Maimuța, Fluturile și Broasca sunt elemente legate de diferite acțiuni ale jucătorilor. Cărțile Trofeu pot trece de la un jucător la altul în timpul jocului, iar jucătorul care are Cartea Trofeu în cauză la finalul jocului primește sau pierde puncte Banană 🍌.

Fluturile și Broasca sunt opționale și vă recomandăm să jucați câteva partide înainte de a le introduce.

Maimuța

Dacă ai plasat o **Cărămidă decorativă aurie** 🟡 în timpul turei tale, trebuie să plasezi Maimuța în vârful unui stâlp deschis al unei arcade de pe **orice scară** pentru a-ți bloca adversarii să construiască acolo. la **cartea Trofeu cu Maimuță**, ce valorează 2 puncte Banană 🍌, din mijlocul tablei de joc sau de la jucătorul care o deține în acel moment. Pune cartea lângă tabla ta de joc.



Posibilități de poziționare a Maimuței

Fluturile (opțional)

Dacă ai așezat **cea mai înaltă Cărămidă decorativă indiferent de culoare** (fără a fi egalitate), trebuie să așezi Fluturile deasupra acelei Cărămizi decorative. la **cartea Trofeu cu Fluture**, ce valorează 2 puncte Banană 🍌, din mijlocul tablei de joc sau de la jucătorul care o deține în acel moment. Pune cartea lângă tabla ta de joc.



Poziționarea Fluturului

Broasca (opțional)

În timpul turei tale, poți lua **cartea Trofeu cu Broască**, ce îți permite să iei imediat o coloană suplimentară din tăvița cu cărămizi. Doar atunci când iei cartea Trofeu cu Broască din mijlocul tablei sau de la jucătorul care o deține în acel moment, poți lua coloana suplimentară. Cartea Trofeu cu Broască valorează **-3** puncte Banană 🍌.



Poziționarea Broaștei

la cartea Trofeu cu Broască și pune-o lângă tabla de jucător. Plasează Broasca pe **cel mai de jos vârf de stâlp deschis** al scării pe care tocmai ai construit-o.

ÎNCHEIEREA JOCULUI

Sfârșitul jocului se anunță atunci când **nu există suficiente cărămizi de construcție de un singur fel** pe care un jucător să le ia la sfârșitul turei sale. Cu toate acestea, jocul continuă pentru tot restul runde, astfel încât toți jucătorii să aibă un număr egal de ture.

După terminarea runde finale, **fiecare jucător întoarce toate cărțile Maimuță** de pe tabla de joc și își numără punctele Banană 🍌 de pe cărțile Maimuță, precum și de pe cărțile Bonus și de pe cărțile Trofeu (Maimuță, Fluture, Broască).

Câștigătorul este jucătorul care a adunat **cele mai multe puncte Banană 🍌!**

În caz de egalitate, câștigătorul este jucătorul ce deține cartea Trofeu cu Maimuță. Dacă niciunul dintre jucătorii care se află la egalitate nu dețin cartea Trofeu cu Maimuță, vor fi desemnați toți câștigători.



Spor la joacă!



Joc creat de: David Gordon & TAM

Ilustrații de: AMEET and Matthieu MARTIN

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.